TOYOTA CELICA GT RALLY



GREMLIN®

GREMLIN®

Presents

TOYOTA™ CELICA GT RALLY

Loading Instructions

Commodore 64/128 Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. The program will load and run automatically. Follow the on-screen loading prompts for further instructions.

Commodore 64/128 Disk

Insert the disk into the drive. Type LOAD"*",8,1 and press RETURN. The program will load and run automatically. Follow the on-screen loading prompts for further instructions.

Spectrum 48k

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically. Follow the on-screen loading prompts for further instructions.

Spectrum 128k/+2

Use the tape loader as normal. Follow the on-screen loading prompts for further instructions.

Amstrad Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL(CTRL) and the small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically. Follow the on-screen loading prompts for further instructions.

Amstrad Disk

Insert the disk into the drive, label side up. Type RUN"DISK and press ENTER. The program will load and run automatically. Follow the on-screen



Sign 1

loading prompts for further instructions.

Commodore Amiga

1. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
2. Insert the game disk into drive DF0.
3. Ensure the mouse is connected to Port 1, or the joystick to Port 2.
4. The game will now load and run automatically.

Atari ST

1. Insert the disk into the disk drive.
2. Ensure the joystick is connected to Port 1, or the mouse to Port 0.
3. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
4. The game will now load automatically.

Playing Toyota Celica GT Rally

Once the game has loaded, the first screen that you will be presented with is the Control Preferences screen, from which you can tailor the game to your own requirements. On the ST and Amiga versions use the cursor keys to move up and down the options, and the left and right cursor keys to highlight your chosen option, or use joystick. On the other versions, use the keyboard (keys indicated a little later) to make your choice.

The options are:

Controller: Joystick or Mouse. (ST/Amiga only)

Gears: Manual or Automatic.



Sign 2

Steering: Auto or Click.

This option allows you to have either self centring, or non-self centring steering. If you chose self centring (Auto), the steering will return to a central position once you return the joystick to the centre. With 'Click' steering you will need to move the joystick in the opposite direction to the one in which the car is currently being steered to change the direction.

Sensitivity: Low, Medium or High.

This option will allow you to alter the sensitivity of the steering. High sensitivity will make the game more difficult and challenging, whilst the Low sensitivity will make the game easier for beginners.

Reverse steering: On or Off.

While we were demonstrating Toyota to a number of journalists, they had the opportunity to try to drive a car with the steering reversed, so that turning the steering wheel left would turn the car to the right, and turning it right would turn it to the left. This proved so popular, we have decided to include it as an option in the game. So, once you've completed Toyota with correct steering, an even bigger challenge will be to try it with reverse steering.

Once you have altered the game to your preferences, hit the space bar or the fire button to exit this menu. On leaving this screen, you will be given the option to **Start a Season** or **Practice a track**. You will also be given the chance to load a saved game by pressing the F10 key on the ST and Amiga, or by



Sign 3

using the joystick on the other versions. If you chose the **Practice a Track** option, you will be given the choice of which country to race in, either England, Mexico or Finland. Once this is chosen, you will automatically be taken to this track. Should you chose to **Start a Season**, you will be taken to another menu.

Note: Pressing the **HELP** key (ST/Amiga only) will return you to this menu from any point in the game. Unfortunately, this option is not available on the other version.

Chosing The Number Of Players

Having chosen to start a season, you will be asked to decide on the current driver line up. On the ST and Amiga version, pressing fire will allow you to keep the current drivers, whilst on the other versions you should use the joystick or keyboard controls to highlight your chosen option. If you chose to alter the number or names of the drivers, you will first be asked to enter the number of racers, from one to four, by pressing the number key. You will next be asked to enter the names for the players. Once the names have been entered, you will automatically move to the Racing menu.

The Racing Menu

The racing menu allows you to save a game, create a co-driver or actually begin racing. Pressing fire will take you to a race. Pressing the F1 key will take you to the Co-Driver preparation menu, whilst pressing the F9 key or highlighting the appropriate section will allow you to save a game, F10 will allow you to load a game on the appropiate screen.



Sign 4

Creating a Co-Driver

On this menu, you will be offered the opportunity to carry out Co-Driver Preparation. This will lead you to the Co-Drivers notes. (See Illustration) At the top of this screen(A) you will see two labels, Start and Finish. As you progress along the road, a line will be drawn between these two to indicate the length of track remaining. The larger illustration (B) in the bottom left hand corner shows the road, and how it progresses.



The two flashing chevrons (C) indicate at what point a message will be said or displayed if you enter one at this point. The messages available to you are found on the right hand side of this illustration (D), and by each one is a key to press to enter the particular message. So, for example, should you wish to signal a 'Hard Left' message, you would press the '3' key at the point on the track that you wished to have the message presented. Moving the cursor up and down will move you up and down the track, from the start to the finish. Once you have created you co-driver, you will be returned to the Racing Menu, from which you can begin the race.



Sign 5

Note: There is already a 'built in' co-driver, but he is not perfect. He will give some messages out, but should you want every bend and turn indicated, you will need to carry out your own co-driver preparation.

Racing



Once you are into the racing section, it will be down to your superior driving skills and abilities. The illustration above gives an indication of the main racing screen layout. When you are racing, the controls are as follows:

Joystick:

Fire:	Hold down fire to start the car.
Forward:	Accelerate.
Backwards:	Brake.
Left:	Turn left.
Right:	Turn right.
Forward&Fire:	Change up gear.
Backwards and fire:	Change down gear.



Sign 6

Mouse:

Right button:	Start the engine/brake.
Left button:	Accelerate.
Roll left:	Turn left.
Roll right:	Turn right.
Cursor Key up:	Change up a gear.
Cursor Key down:	Change down a gear.

Keyboard (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Forwards.
A:	Backwards.
O:	Left.
P:	Right.
Space:	Fire.

Additional Keyboard controls (All versions):

Wipers on/off: F1 (ST/Amiga)

Pause on/off: P (ST/Amiga)
S (Spectrum, Amstrad & Commodore)

All additional commands will be indicated on the screen.

Any Problems?

If you have any problems with Toyota Celica GT Rally, you can telephone the Gremlin helpline on 0742 753 423 between the hours of 2.00pm and 4.00pm GMT on any weekday. If the software proves to be faulty, then please return it to the place purchased or to Gremlin Graphics at Carver House,



Sign 7

2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire. S1 4FS.

Copyright Notice

Credits

Atari ST/Amiga	Fungus The Bogeyman
Spectrum/Amstrad	Ally Davidson
Graphics	Bernie
Music	MC Slack

Our very special thanks to David Llewellin, Mike Gazzard, Jill Hancock, Mark Carbery and Alistair Stewart.



Sign 8

Instructions Dechargement

Commodore 64/128 Cassette

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Commodore 64/128 Disque

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Spectrum 48K

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Spectrum 128K+2

Utilisez le Tape Loader (chargeur de bande) normalement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Amstrad Cassette

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur la touche CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER en même temps. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone puis sur une touche quelconque. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.



Sign 9

Amstrad Disque

Introduisez la disquette dans le lecteur, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Commodore Amiga

1. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
2. Introduisez votre disquette de jeu dans le lecteur DFO.
3. Assurez-vous que la souris soit bien branchée sur le Port 1 ou que le joystick soit branché sur le Port 2.
4. Le jeu se chargera alors et se déroulera automatiquement.

Atari ST

1. Introduisez votre disquette dans le lecteur.
2. Assurez-vous que la souris soit bien branchée sur le Port 1 ou que le joystick soit branché sur le Port 0.
3. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera alors et se déroulera automatiquement.

Comment Jouer à Toyota Celica GT Rally

Une fois le jeu chargé, le premier écran qui vous est offert est celui des Préférences de Commandes à partir duquel vous pouvez adapter le jeu à vos propres exigences. Sur les versions ST et Amiga, utilisez les touches de curseur pour passer d'une option à l'autre et les touches de curseur "Gauche"/"Droite" pour mettre en évidence l'option que vous choisissez. Alternativement, vous pouvez utiliser le joystick. Sur les autres versions, utilisez le clavier (les touches vous seront indiquées un peu plus loin) pour



Sign 10

faire votre choix.
Les options sont:

Contrôleur: Joystick ou souris (ST/Amiga seulement).

Vitesses: Manuelles ou automatiques.

Conduite: Auto ou click.

Cette option vous permet d'avoir une conduite à centrage automatique ou non automatique. Si vous choisissez le centrage automatique (Auto), le centrage revient à une position centrale quand vous ramenez le joystick au centre. Avec la conduite au "click", vous devez déplacer le joystick dans la direction opposée à celle dans laquelle se déplace la voiture actuelle pour changer de direction.

Sensibilité: Faible, moyenne ou haute.

Cette option vous permet de régler la sensibilité de la conduite. Une haute sensibilité rendra le jeu plus difficile et stimulant alors qu'une faible sensibilité facilitera le jeu pour les débutants.

Conduite Inversée: Activée ou désactivée.

Lors de notre présentation de "Toyota" à un certain nombre de journalistes, ceux-ci ont eu l'occasion d'essayer une voiture en conduite "inversée": quand on tourne le volant à gauche, la voiture vire à droite et vice-versa. Cette option s'est avérée si populaire que nous avons décidé de l'inclure dans le jeu. Donc, après avoir joué à Toyota en conduite normale, compliquez le jeu en essayant la conduite inversée.



Sign 11

Après avoir modifié le jeu à votre goût, appuyez sur

la barre d'espacement ou sur le bouton Feu pour quitter ce menu. On vous offre alors le choix **Start a Season (Commencez une saison)** ou **Practice a Track (Entraînez-vous sur une piste)**. Vous pouvez aussi charger un jeu sauvegardé en appuyant sur la touche F10 sur le ST ou l'Amiga ou en utilisant le joystick sur les autres versions. L'option **Practice a Track** vous permet de choisir le pays dans lequel vous voulez prendre part à une course: l'Angleterre, le Mexique ou la Finlande. Une fois que vous avez choisi le pays, vous serez automatiquement transféré à la piste de ce pays. Si vous choisissez l'option **Start a Season**, vous passez à un autre menu.

Note: En appuyant sur la touche **HELP** (ST/Amiga seulement), vous retournez à ce menu à partir de n'importe quel point du jeu. Cette option n'est malheureusement pas disponible sur les autres versions.

Choix du Nombre de Joueurs

Quand vous décidez de commencer une saison, on vous demande de choisir la composition de l'équipe de pilotes actuels. Sur la version ST et Amiga, vous gardez les pilotes actuels en appuyant sur Feu, alors que sur les autres versions, vous devez utiliser le joystick ou les commandes du clavier pour mettre en évidence les options de votre choix. Si vous décidez de modifier le nombre de pilotes ou leurs noms, on vous demandera d'introduire le nombre de concurrents de un à quatre en appuyant sur les touches numériques appropriées. On vous demandera ensuite d'introduire les noms des joueurs. Après cela, vous passerez automatiquement au menu de la course.



Sign 12

Le Menu Racing (Course)

Ce menu vous permet de sauvegarder un jeu, de créer un co-pilote ou de commencer la course elle-même. Appuyez sur Feu pour aller directement à une course. Appuyez sur la touche F1 pour aller au menu de préparation du co-pilote. En appuyant sur la touche F9 ou en mettant en évidence la section appropriée, vous sauvegardez un jeu. Appuyez sur F10 pour charger un jeu sur l'écran approprié.

Création d'un Co-Pilote

Ce menu vous permet de préparer le co-pilote. Ceci vous conduira aux notes des co-pilotes (voir l'illustration). Au haut de l'écran (A), vous verrez deux titres: Start (Départ) et Finish (Arrivée). Une ligne, indiquant la distance de la piste qui reste, sera tracée le long de la route, entre ces deux points, à mesure que vous conduisez. La grande illustration (B), située au coin inférieur gauche, montre la route et sa progression.





Sign 13

Les deux chevrons clignotants (C) indiquent à quel point un message sera annnoncé ou affiché si vous entrez dans l'un des chevrons à cet endroit de la

piste. Les messages dont vous disposez se trouvent à droite de l'illustration (D). A côté de chaque message se trouve une touche sur laquelle vous devez appuyer pour introduire un message particulier. Par exemple, si vous voulez signaler un 'tournant brusque à gauche', appuyez sur la touche 3 à l'endroit de la piste où vous voulez que votre message soit présenté. En poussant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous vous déplacez vers le haut ou le bas de la piste, du départ à l'arrivée. Après avoir créé votre co-pilote, vous retournerez au menu Racing d'où vous pourrez commencer la course.

Note: Un co-pilote incorporé existe mais il n'est pas parfait. Il transmettra certains messages mais si vous voulez que chaque courbe et chaque virage soit indiqués, vous devez préparer votre propre co-pilote.

La Course





Sign 14

Une fois que vous êtes dans la section de la course, tout dépendra alors de votre talent et de vos capacités. L'illustration ci-dessus vous donne une idée de la disposition de l'écran de course principal. Voici les commandes pour la course:

Joystick:

Feu:	Maintenir la touche feu enfoncée pour faire démarrer la voiture.
Avant:	Accélérer.
Arrière:	Freiner.
Gauche:	Tourner à gauche.
Droite:	Tourner à droite.
Avant et feu:	Monter d'une vitesse.
Arrière et feu:	Rétrograder.

Souris:

Bouton de droite:	Allumer le moteur.
Bouton de gauche:	Accélérer.
Roulement à gauche:	Tourner à gauche.
Roulement à droite:	Tourner à droite.
Touche de curseur Haut:	Monter d'une vitesse.
Touche de curseur Bas:	Rétrograder.

Clavier (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Avant.
A:	Arrière.
O:	Gauche.
P:	Droite.
Espacement:	Feu.

Commandes de Clavier Supplémentaires (Toutes versions):

Essuie-glaces activés/désactivés:	F1 (ST/Amiga)
Pause activée/désactivée:	P (ST/Amiga) S (autres)



Sign 15

Toutes les autres commandes supplémentaires seront indiquées sur l'écran.

Des problèmes?

Si vous avez un problème quelconque avec Toyota Celica GT Rally, vous pouvez appeler Gremlin au numéro 0742 753 426 entre 14h et 16h GMT, les jours de semaine. Si le logiciel s'avérait défectueux, veuillez le renvoyer à votre revendeur ou à Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4FS.

Notice de droits d'auteur

Crédits



Sign 16

Ataris ST/Amiga	Fungus The Bogeyman
Spectrum/Amstrad	Ally Davidson
Graphismes	Bernie
Musique	MC Slack

Ladeanweisung

Commodore 64/128 Kassette

Kassette eingeben. SHIFT und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. PLAY-Taste auf dem Kassettengerät drücken. Das Programm wird nun geladen und automatisch betrieben. Folgen Sie den weiteren Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Commodore 64/128 Diskette

Diskette in das Laufwerk eingeben. LOAD"*",8,1 eintippen und RETURN-Taste drücken. Das Programm wird nun geladen und automatisch betrieben. Folgen Sie den weiteren Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Spectrum 48K

LOAD"" eintippen und die ENTER-Taste drücken. PLAY-Taste auf dem Kassettengerät drücken. Das Programm wird nun geladen und automatisch betrieben. Folgen Sie den weiteren Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Spectrum 128K/+2

Den Tape Loader wie gewohnt benutzen. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

Amstrad Kassette

Kassette in das Kassettengerät eingeben. CONTROL-Taste (CTRL) und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken. PLAY-Taste auf dem Kassettengerät und dann irgendeine Taste drücken. Das Programm wird nun geladen und automatisch betrieben. Folgen Sie den weiteren



Sign 17

Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Amstrad Diskette

Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk geben. RUN"DISK eintippen und die ENTER-Taste drücken. Das Programm wird nun geladen und automatisch betrieben. Folgen Sie den weiteren Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Commodore Amiga

1. Fernseher/Monitor und dann den Computer einschalten.
2. Spieldiskette in das Laufwerk mit der Bezeichnung DF0 eingeben.
3. Überprüfen Sie, daß die Maus in Anschluß 1 oder der Joystick in Anschluß 2 angeschlossen ist.
4. Das Spiel wird nun geladen und automatisch betrieben.

Atari ST

1. Diskette ins Laufwerk geben.
2. Überprüfen Sie, daß die Maus in Anschluß 1 oder der Joystick in Anschluß 2 angeschlossen ist.
3. Fernseher/Monitor und dann den Computer einschalten.
4. Das Spiel wird nun automatisch geladen.



Sign 18

Das Spiel

Nachdem das Spiel geladen wurde, sehen Sie als ersten Screen den Kontrollschirm, auf dem Sie das Spiel auf Ihre Bedürfnisse

einrichten können. Mit den ST und Amiga-Versionen können Sie die Hoch- und Runter-Cursortasten benutzen, um zu den einzelnen Optionen zu gelangen und die Rechts- oder Links-Cursortasten, um die gewünschte Option hervorzuheben. Oder benutzen Sie den Joystick. Bei den anderen Versionen verwenden Sie die Tastatur, um Ihre Wahl zu treffen (die entsprechenden Tasten sind weiter unten aufgeführt). Folgende Optionen stehen zu Ihrer Verfügung:

Steuerung (Controller): Joystick oder Maus (nur für ST/ Amiga).

Schaltung (Gears): Per Hand oder automatisch

Lenkung (Steering): Automatisch oder Click

Diese Option erlaubt Ihnen, zwischen einer selbstausrichtenden oder einer manuell zu betätigenden Steuerung zu wählen. Wenn Sie die selbstausrichtende Steuerung (Auto) wählen, kehrt die Steuerung automatisch wieder auf die mittlere Stellung zurück, sobald Sie den Joystick auf die Mitte zurückgeführt haben. Ist die Click-Stellung gewählt, so müssen Sie den Joystick in die der momentanen Fahrtrichtung entgegengesetzten Richtung bewegen, um die Richtung zu ändern.

Empfindlichkeit (Sensitivity): Gering, Mittel oder Hoch (Low, Medium, High)

Mir dieser Option können Sie die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen. Eine hohe Empfindlichkeit macht das Spiel schwieriger und stellt eine größere Herausforderung dar, während eine niedrige Einstellung das Spiel für einen Anfänger leichter macht.



Sign 19

Entgegengesetzte Steuerung (Reverse Steering): Ein oder Aus (On/Off)

Als wir dieses Spiel einer Gruppe von Journalisten vorführten, hatten diese die Gelegenheit, das Auto mit entgegengesetzter Steuerung zu fahren: Wurde das Steuer nach links gedreht, bewegte sich das Auto nach rechts und umgekehrt. Diese »Spielerei« fand so großen Anklang, daß wir uns entschlossen, diese Option im Spiel beizubehalten. Sie können nun, wenn Sie das Spiel mit der normalen Steuerung gespielt haben, die Spielschwierigkeit erhöhen und die entgegengesetzte Steuerung ausprobieren.

Haben Sie das Spiel nach Ihren Wünschen eingestellt, so drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf, um dieses Menü zu verlassen.Sie haben nun die Wahl zwischen dem **Start einer Rennsaison (Start a Season)** oder einer **Trainingsrunde (Practice a Track)**. Sie können außerdem ein bereits gespeichertes Spiel laden, indem Sie die **F10**-Taste auf dem ST oder Amiga drücken oder, bei anderen Ausführungen, den Joystick benutzen. Wollen Sie eine Übungsrunde fahren, so können Sie wählen, ob Sie Ihre Runden in England, Mexiko oder Finnland drehen wollen. Haben Sie Ihr Land gewählt, so werden Sie automatisch auf die jeweilige Strecke gebracht. Möchten Sie eine Rennsaison beginnen, so erscheint ein anderer Schirm.



Sign 20

Anmerkung: Wenn Sie bei ST/Amiga-Versionen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die **HELP**-Taste drücken, so kehren Sie zu diesem Schirm zurück. Leider steht diese Option für die anderen Versionen nicht zur Verfügung.

Anzahl der Spieler

Haben Sie den Beginn einer Rennsaison gewählt, so werden Sie nun gefragt, die Aufstellung der Fahrer zu bestimmen. Bei den ST und Amiga-Versionen können Sie durch Drücken des Feuerknopfes die gegenwärtige Aufstellung bestätigen, während Sie bei den übrigen Versionen den Joystick oder die entsprechenden Tasten benutzen sollten, um Ihre gewünschte Option hervorzuheben. Möchten Sie die Anzahl oder die Namen der Fahrer ändern, so werden Sie zuerst gebeten, die Zahl der Rennfahrer, von eins bis vier, einzugeben, indem Sie die entsprechende Zahlentaste drücken. Daraufhin werden Sie gebeten, die Namen der Spieler einzugeben. Ist dies erfolgt, so gehen Sie automatisch zum Rennmenü über.

Das Rennmenü

Mit Hilfe dieses Menüs können Sie ein Spiel speichern, Beifahrer-Anweisungen bestimmen oder das eigentliche Rennen beginnen. Durch Drücken des Feuerknopfes werden Sie zum Start gebracht. Die F1-Taste läßt ein Beifahrer-Menü erscheinen, während die F9-Taste oder das Hervorheben des entsprechenden Abschnittes Ihnen erlaubt, ein Spiel zu speichern. Das Laden eines bereits gespeicherten Spiels auf den entsprechenden Schirm geschieht durch Drücken der F10-Taste.

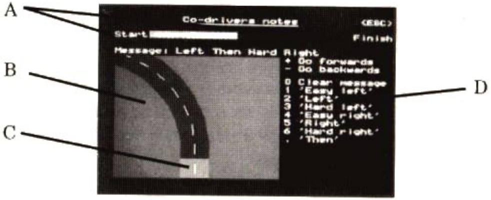
Beifahrer-Instruktionen



Sign 21

Mit diesem Menü können Sie Ihren Beifahrer besser auf die Rennstrecke vorbereiten. Auf dem oberen Rand des Beifahrer-Schirms (vgl. Abbildung) erscheinen zwei Markierungen, Start und Finish (A).

Zwischen diesen beiden Punkten erscheint, während Sie sich die Strecke entlang bewegen, eine Linie, die den noch verbleibenden Streckenteil angibt. Die größere Abbildung (B) in der unteren linken Ecke des Schirms zeigt die Strecke und ihren Verlauf an.



Zwei aufleuchtende Pfeile (C) markieren, an welchem Punkt eine von Ihnen gewünschte und eingegebene Anweisung erscheint. Die Ihnen zur Verfügung stehenden Anweisungen sind auf der rechten Seite der Abbildung aufgelistet (D), mit der entsprechenden Taste, die zur Wahl der Anweisung gedrückt werden muß. Sollten Sie z.B. an einer bestimmten Stelle die Anweisung »Scharf links« wollen, so drücken Sie die 3-Taste an dem Streckenpunkt, an dem die Anweisung erscheinen soll. Wenn Sie den Joystick auf und ab bewegen, so gehen Sie die gesamte Strecke vom Start bis zum Finish ab. Haben Sie Ihrem Beifahrer alle benötigten Instruktionen gegeben, so kehren Sie zum Rennmenü zurück, von dem aus Sie das Rennen starten können.

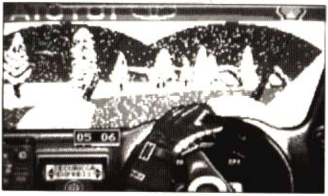


Sign 22

Anmerkung: Ein Beifahrer ist Ihnen bereits zugeteilt, aber er ist nicht hundertprozentig

zuverlässig. Er wird Ihnen einige Anweisungen geben, aber wenn Sie jede Kurve und jeden Streckenabschnitt angezeigt haben möchten, so müssen sie Ihrem Beifahrer genauere Instruktionen geben.

Das Rennen



Hier geht es um Ihr fahrerisches Können und Ihre Geschicklichkeit. Die obige Abbildung gibt Ihnen einen Überblick über den Renn-Schirm. Während des Rennens stehen Ihnen folgende Steuerungsfunktionen zur Verfügung:

Joystick:

Feuer:	Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um den Wagen zu starten.
Vorwärts:	Beschleunigen
Rückwärts:	Bremsen
Links:	Nach links gehen
Rechts:	Nach rechts gehen
Vorwärts und Feuer:	Hochschalten
Rückwärts und Feuer:	Runterschalten



Sign 23

Maus:

Rechter Knopf:	Motor starten.
Linker Knopf:	Beschleunigen
Bewegung nach rechts:	Nach rechts führen.
Bewegung nach links:	Nach links führen.
Cursortaste Hoch:	Hochschalten
Cursortaste Runter:	Runterschalten

Tastatur (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Vorwärts
A:	Rückwärts
O:	Links
P:	Rechts
Leertaste:	Feuer

Zusätzliche Steuertasten (gültig für alle Versionen):

Scheibenwischer ein/aus:	F1 (ST/Amiga)
Spielpause ein/aus:	P (ST/Amiga) S (Spectrum, Amstrad und Commodore)

Alle anderen zusätzlichen Befehle werden auf dem Bildschirm angegeben.



Sign 24

Irgendwelche Schwierigkeiten?

Sollten irgendwelche Probleme mit *Toyota Celica GT Rally* auftreten, so können Sie jeden Werktag zwischen 14 und 16 Uhr mitteleuropäischer Zeit die

Nummer 0742 753 423 anrufen, um Hinweise zu erhalten. Falls die Software selbst irgendwelche Mängel aufweisen sollte, so wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire S1 4FS.

Anmerkungen zum Urheberrecht

Mitarbeiternachweis

Atari ST/Amiga	Fungus the Bogeyman
Spectrum/Amstrad	Alex Davisdon
Graphics	Bernie
Music	MC Slack



Sign 25

Istruzioni di Caricamento

Commodore 64/128 Cassetta

Inserisci la cassetta nell'unità. Premi contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Poi premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Commodore 64/128 Disco

Inserisci il dischetto nell'unità. Batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Spectrum 48k

Batti LOAD"" e premi INVIO. Poi premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Spectrum 128k/+2

Usa il caricanastri come al solito. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad Cassetta

Inserisci la cassetta nell'unità. Premi contemporaneamente CTRL e INVIO piccolo. Poi premi PLAY sul registratore e poi ancora un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.



Sign 26

Amstrad Disco

Inserisci il dischetto nell'unità con l'etichetta rivolta in alto. Batti RUN"DISK e premi INVIO. Il programma si

carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Commodore Amiga

1. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
2. Inserisci il dischetto del gioco nell'unità DF0.
3. Assicurati che il mouse sia collegato alla Porta 1, o il joystick alla Porta 2.
4. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST

1. Inserisci il dischetto del gioco nell'unità.
2. Assicurati che il joystick sia collegato alla Porta 1, o il mouse alla Porta 0.
3. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
4. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Eseguire Toyota Celica Gt Rally

Caricato il gioco, la prima videata che appare è quella di Control Preferences (Preferenze Controllo), da cui puoi regolare il gioco secondo le tue preferenze. Sulle versioni ST e Amiga, usa i tasti cursore in alto e in basso per muoverti sulle opzioni e il cursore destra e sinistra.per evidenziare l'opzione prescelta, oppure usa il joystick. Sulle altre versioni, usa la tastiera (i tasti sono indicati più avanti) per effettuare la scelta.

Le opzioni sono:

Controllo: Joystick o Mouse (Solo per ST/Amiga).

Cambio: Manuale o Automatico.



Sign 27

Sterzo: Auto o Clic.

Questa opzione ti permette di avere lo sterzo sia autocentrante, sia non autocentrante. Se scegli quello autocentrante (Auto), lo sterzo torna alla posizione centrale quando riporti il joystick al centro. Con lo sterzo 'Clic', se vuoi cambiare direzione occorre muovere il joystick nella direzione opposta a quella in cui va la macchina.

Sensibilità: Bassa, Media o Alta.

Questa opzione ti permette di modificare la sensibilità dello sterzo. Una sensibilità alta rende il gioco più difficile e impegnativo, mentre una sensibilità bassa rende il gioco più facile per i principianti.

Sterzo Invertito: Attivo o Disattivo.

Durante le dimostrazioni della Toyota ad un gruppo di giornalisti, questi hanno avuto l'opportunità di provare la guida con lo sterzo invertito, in modo che sterzando a sinistra la macchina andava a destra, e sterzando a destra la macchina andava a sinistra. La cosa ebbe un tale successo che abbiamo deciso di incorporarla nel gioco come un'opzione. In questo modo, dopo aver completato Toyota con sterzo normale, puoi cimentarti con una prova ancor più impegnativa con lo sterzo invertito.

Una volta modificato il gioco secondo le tue preferenze, premi la barra spaziatrice o il bottone di fuoco per uscire da questo menu.

Uscendo da questa videata, ti viene data l'opzione di **Start a Season (Inizia una Stagione)** o di **Practice a Track (Prova una Pista)**. Ti viene anche data la possibilità di caricare un gioco salvato premendo il



Sign 28

tasto F10 su ST e su Amiga, oppure usando il joystick nelle altre versioni. Se scegli l'opzione **Practice a Track**, ti viene data la scelta del paese in cui correre tra Inghilterra, Messico o Finlandia. Fatta la scelta, vieni portato immediatamente su quella pista. Se invece scegli **Start a Season**, vieni portato ad un altro menu.

Nota: Premendo il tasto **HELP** (AIUTO) (solo su ST/Amiga), ritorni a questo menu da qualsiasi punto del gioco. Purtroppo, tale opzione non è disponibile sulle altre versioni.

Scelta del Numero di Giocatori

Scegliendo di inziare una stagione, ti viene chiesto di decidere l'abbinamento corrente dei piloti. Sulle versioni ST e Amiga, premendo Fuoco mantieni i piloti attuali, mentre sulle altre versioni devi usare il joystick o la tastiera per evidenziare l'opzione prescelta. Se scegli di modificare il numero dei piloti, ti viene prima chiesto di scrivere il numero dei corridori, da uno a quattro, premendo il tasto numerico. Poi ti viene chiesto di scrivere i nomi dei giocatori. Fatto questo, vai automaticamente al menu della Corsa.

Il Menu della Corsa

Il menu della corsa ti permette di salvare un gioco, di creare un secondo pilota o di iniziare la corsa. Premendo Fuoco, vai alla corsa. Premendo il tasto F1, vai al menu di preparazione del Secondo Pilota, mentre premendo il tasto F9 o evidenziando la sezione appropriata, puoi salvare un gioco. F10 ti permette di caricare un gioco nella videata appropriata.



Sign 29

Creare un Secondo Pilota

Su questo menu, ti viene data la possibilità di effettuare la Preparazione del Secondo Pilota. Questa ti porta ai dati dei Secondi Piloti (vedi illustrazione). Su questa videata (A) in alto, vedrai due caselle: Start (Partenza) e Finish (Arrivo). Procedendo lungo la strada, viene tracciata una riga tra queste due caselle per indicare la lunghezza della pista ancora da percorrere. L'illustrazione più grande (B), nell'angolo basso a sinistra, indica la strada e il suo svolgimento.



I due circonflessi lampeggianti (C) indicano in quale punto appare un messaggio, se ne hai predisposto uno in questo punto. I messaggi disponibili li trovi sulla destra di questa illustrazione (D), e vicino ad ognuno c'è il tasto da premere per registrarlo. Per esempio, se vuoi che venga segnalato un messaggio 'Hard Left' (Sinistra Stretta), premi il tasto '3' sul punto della pista dove vuoi che appaia. Muovendo il joystick su e giù, ti muovi su e giù per la pista, dalla partenza all'arrivo. Quando hai finito di creare il tuo secondo pilota, ritorni al Menu della Corsa da cui puoi iniziare a gareggiare.



Sign 30

Nota: C'è già un secondo pilota 'incorporato', ma non è

perfetto. Ti dà qualche messaggio, ma se vuoi che vengano indicate tutte le curve e tornanti, devi eseguire la preparazione del secondo pilota.

La Corsa



Quando sei nella sezione di gara, tutto dipende dalle tue superiori qualità e abilità di guida. L'illustrazione qui sopra ti fornisce un'indicazione sulla disposizione della videata di corsa principale. Durante la gara, i controlli sono i seguenti:

Joystick:

Fuoco:	Tieni schiacciato Fuoco per avviare la macchina.
Avanti:	Accelera.
Indietro:	Frena.
Sinistra:	Sterza a sinistra.
Destra:	Sterza a destra.
Avanti+Fuoco:	Sale di una marcia.
Indietro+Fuoco:	Scala una marcia.



Sign 31

Mouse:

Pulsante destro:	Avvia il motore.
Pulsante sinistro:	Accelera.
Scorre sinistra:	Sterza a sinistra.
Scorre destra:	Sterza a destra.
Cursore su:	Sale di una marcia.
Cursore giù:	Scala una marcia.

Tastiera (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Avanti.
A:	Indietro.
O:	Sinistra.
P:	Destra.
Barra:	Fuoco.

Controlli Tastiera addizionali (Tutte le versioni):

Tergicristalli attivi/disattivi:	F1 (ST/Amiga)
Pausa accesa/spenta:	P (ST/Amiga) S (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Ogni altro comando addizionale verrà indicato sullo schermo.

Qualche Problema?



Sign 32

Se incontri dei problemi con Toyota Celica GT Rally, puoi telefonare al numero di soccorso Gremlin 0742 753423 tra le 14.00 e le 16.00 ora inglese di ogni giorno lavorativo. Se il software si rivelasse difettoso, riportalo dove lo hai acquistato, oppure a Gremlin Graphics,

Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4FS

Avviso di Copyright

Titoli

Atari ST/Amiga	Fungus The Bogeyman
Spectrum/Amstrad	Ally Davidson
Grafica	Bernie
Musica	MC Slack

Un particolare ringraziamento a David Llewellin, Mike Gazzard, Jill Hancock, Mark Carbery e Alistair Stewart.



Sign 33

TEAM
SUZUKI

LOTUS

GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House,2- 4 Carver Street,Sheffield,S1 4FS.
Telephone (0742) 753423